



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), noviembre-diciembre 2024,
Volumen 8, Número 6.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6

GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA KICHWA

**GAMIFICATION AS A DIDACTIC TOOL FOR
TEACHING KICHWA LANGUAGE**

MSc. Yessenia Natalia Guatatuca Yumbo

Instituto Superior Tecnológico Martha Bucaram de Roldós, Ecuador

MSc. Leonardo David Guaygua Mejía

Instituto Superior Tecnológico Martha Bucaram de Roldós, Ecuador

MSc. Gustavo Enrique Toapanta Rodríguez

Universidad Estatal Amazónica, Ecuador

MSc. María Marlene Lescano Toapanta

Ministerio de Educación, Ecuador



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15400

Gamificación como Herramienta Didáctica para la Enseñanza del Idioma Kichwa

MSc. Yessenia Natalia Guatatuca Yumbo¹

yguatatuca@intitutos.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-7200-0224>

Instituto Superior Tecnológico

Martha Bucaram de Roldós

Ecuador

MSc. Leonardo David Guaygua Mejía

lguaygua@institutos.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-1382-2958>

Instituto Superior Tecnológico

Martha Bucaram de Roldós

Ecuador

MSc. Gustavo Enrique Toapanta Rodríguez

ge.toapantar@uea.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-5891-3528>

Universidad Estatal Amazónica

Ecuador

MSc. María Marlene Lescano Toapanta

maria.lescano@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-8188-6607>

Ministerio de Educación

Ecuador

RESUMEN

Implementar la gamificación en un aula kichwa representa un enfoque innovador para revitalizar la enseñanza y el aprendizaje de esta lengua ancestral. Este estudio explora el impacto de la integración de actividades gamificadas, en la participación, la retención y la apreciación cultural de los estudiantes. Realizada a través de una metodología cuali-cuantitativa, la investigación involucró la participación de estudiantes de diversos orígenes lingüísticos e incorporó contenido culturalmente relevante en las actividades. Los hallazgos obtenidos de profesores y estudiantes del instituto Martha Bucaram de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos, demuestran que la gamificación aumenta significativamente la motivación de los estudiantes, fomentando la participación activa y la colaboración. A través de actividades contextualizadas y repetitivas, los estudiantes exhibieron una mejor retención de vocabulario y una comprensión más profunda de la importancia cultural del kichwa. Además, el enfoque promovió un ambiente de aprendizaje positivo, empoderando a los estudiantes para superar el estigma que a menudo se asocia con las lenguas indígenas. Finalmente, el estudio destaca la importancia de la formación de docentes en estrategias de gamificación y la necesidad de diseños culturalmente sensibles para garantizar una integración significativa y respetuosa.

Palabras clave: gamificación, Kichwa, vocabulario, ancestral

¹ Autor principal.

Correspondencia: yguatatuca@intitutos.gob.ec



Gamification as a Didactic Tool for Teaching Kichwa Language

ABSTRACT

Implementing gamification in a Kichwa classroom represents an innovative approach to revitalize the teaching and learning of this ancestral language. This study explores the impact of integrating gamified activities on student engagement, retention, and cultural appreciation. Conducted through a qualitative-quantitative methodology, the research involved the participation of students from diverse linguistic backgrounds and incorporated culturally relevant content into the activities. The findings obtained from teachers and students at the Martha Bucaram school in the city of Nueva Loja, province of Sucumbíos, demonstrate that gamification significantly increases student motivation, encouraging active participation and collaboration. Through contextualized and repetitive activities, students exhibited better vocabulary retention and a deeper understanding of the cultural importance of Kichwa. Additionally, the approach promoted a positive learning environment, empowering students to overcome the stigma often associated with indigenous languages. Finally, the study highlights the importance of teacher training in gamification strategies and the need for culturally sensitive designs to ensure meaningful and respectful integration.

Keywords: gamification, Kichwa, vocabulary, ancestral

Artículo recibido 22 octubre 2024

Aceptado para publicación: 25 noviembre 2024



INTRODUCCIÓN

El kichwa como lengua originaria andina presenta una disminución progresiva de su uso diario y sobre todo en las nuevas generaciones. Este fenómeno se explica también por el uso abrumador de otras lenguas, pero también por la ausencia de mecanismos pedagógicos creativos que hagan que su enseñanza sea útil e interesante en estos tiempos. En este sentido, hay que buscar pedagogías que incorporen la promoción de la cultura junto a prácticas educativas efectivas (Pomboza-Tamaquiza, Paucar Pomboza, & Ulcuango Ulcuango, 2024).

La gamificación es una técnica que permite mejorar la enseñanza a través del juego, en la cual se han incrementado los niveles de motivación, compromiso, al igual que el aprendizaje en una gran cantidad de campos distintos. La gamificación, que combina elementos lúdicos y narrativas interactivas, hace que el aprendizaje sea divertido y fácil para personas de diferentes edades. Además, la gamificación en el contexto de la enseñanza del kichwa es un tema muy interesante, ya que puede combinar la preservación de una lengua ancestral con metodologías educativas modernas. En esta investigación se encontrarán algunas ideas y enfoques sobre cómo abordar este tema. La gamificación implica aplicar elementos y mecánicas de los juegos, como puntuaciones, niveles, recompensas, retos, en contextos no lúdicos como la educación, para motivar y comprometer a los participantes. Esto puede ser una gracia poderosa en la revitalización del Kichwa, sobre todo entre las generaciones jóvenes (Zhagui-Brito, García-Herrera, & Guevara-Vizcaino, 2022).

El kichwa no sólo reduce a ser una lengua, sino a ser un importante transmisor de la cosmovisión y valores de la cultura andina y amazónica. El uso de los métodos modernos tales como la gamificación pueden ser fundamentales para asegurar su transmisibilidad en las generaciones futuras y actual. La gama de actividades diseñadas para enseñar lenguas indígenas a menudo no provoca una respuesta viable de los estudiantes, que van entre grupos etarios de adolescentes hasta niños. El nivel de gamificación en este aspecto es probable que traiga un cambio asombroso y altere el enfoque de enseñanza y aprendizaje del kichwa en relación con la incorporación de desafíos, logros basados en niveles y recompensas en el proceso. Existe la afirmación de varios investigadores de que la retención de conocimiento y la adquisición de nuevo conocimiento se acelera mediante sistemas gamificados.



Cuando se relaciona con la investigación actual sobre el kichwa, es probable que conduzca a una mejor comprensión del idioma, sus usuarios y la cultura. Esto podría lograrse a través de la gestión emocional, facilitando la comprensión de los aspectos aprendidos. Esta investigación puede crear un modelo para la gamificación de la enseñanza de otras lenguas indígenas con riesgo de desaparecer en un futuro cercano. En este contexto, intenta explicar cómo la gamificación influye en el aprendizaje del idioma kichwa: cuál es el valor agregado y, de hecho, cuán significativo es el impacto en la gestión de los desafíos que existen para la enseñanza de un idioma tan valioso para la identidad y cultura andina y amazónica del Ecuador (Egas-Villafuerte, Pazmiño-Arcos, Vinueza-Morán, & Alfaro-Rodas, 2023).

Con lo expuesto anteriormente, este estudio busca determinar la influencia de las actividades de gamificación en el aprendizaje del idioma Kichwa, especialmente en la adquisición de nuevo vocabulario. Para ello se tomará como referencia a los estudiantes del programa de Vinculación con la Sociedad que están cursando el nivel 2 de Kichwa del Instituto Tecnológico Martha Bucaram de Roldós, de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos en Ecuador. Adicionalmente, esta investigación contará con el aporte de docentes del Idioma kichwa que laboran con el Centro de Idiomas de dicha institución. Finalmente, la razón concreta de esta investigación es la necesidad de investigar la construcción de visiones novedosas sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando eficazmente resultados de aprendizaje relevantes y efectivos para todos, ya que todos tienen que comunicarse y vivir de acuerdo según un patrón de normas, valores, y actitudes.

En estudios previos se ha identificado problemas de comunicación como la lectoescritura. Este se puede evidenciar en un alto porcentaje de alumnos dentro del aula del quinto semestre paralelo “A”, quienes tienen la velocidad de lectura lenta o muy rápida inclusive. Esto causa que el estudiante pronuncie palabras complejas incorrectamente y añada de forma innecesaria u omita palabras, incluso se nota el problema en habilidades receptivas como escuchar. Adicionalmente, la escasa interiorización del contenido de las lecturas que se presentan provoca muchas veces que el estudiante cometa muchos errores ortográficos, omitiendo letras y teniendo la escritura bastante ilegible. Como consecuencia se ha evidenciado estudiantes con autoestima bajo, deterioro del rendimiento académico o incluso la pérdida del ciclo escolar y la deserción (Dahua Robelly & Baño Mena, 2024).



Ante esta problemática, se hace necesario implementar nuevas estrategias activas que permitan al estudiante a comprometerse en la adquisición de nuevo conocimiento y si de idiomas hablamos, la gamificación se puede convertir en una estrategia ideal. Y nada más alejado de la realidad, aunque se presentan como opuestos, la gamificación y el kichwa se pueden conjugar de manera sinérgica. Al combinar la innovación lúdica de la gamificación con el enriquecimiento cultural de la lengua kichwa, también se ayuda en la revitalización de este idioma y se logra construir un puente entre la tradición y la modernidad que beneficia a las dos caras de esta moneda (Garcés & Muyolema, 2022).

Revisión de literatura

Gamificación

En el siglo XXI en el que la tecnología y lo interactivo han causado radicales transformaciones a la manera en que se vive, el concepto de gamificación ha surgido como una técnica que avanza en diversos ámbitos como; la educación, los negocios y el crecimiento personal. Tal estrategia consiste en la incorporación de elementos lúdicos o jugables en actividades serias o busca atraer y comprometer a los participantes en aumentar o cumplir un logro de aprendizaje final. Esta metodología se está propagando rápidamente y a medida que lo hace, su efectividad y relevancia aumentan, ejerciendo un cambio sobre las formas tradicionales establecidas de aprender y trabajar (Revelo Sanchez, Collazos Ordoñez , & Jiménez Toledo, 2018).

La palabra inglesa *gamification* se traduce al español como “gamificación” y fue a poco a poco cobrando vigencia a inicios de la década del 2010. Su objetivo básico es fomentar la participación y el compromiso del público al integrar elementos de diseño de juegos como puntos, niveles, recompensas y desafíos. Un enfoque como este se fundamenta en principios psicológicos como la teoría de la autodeterminación, que establece que el impulso motivacional de una persona se maximiza cuando experimenta autonomía, competencias y relaciones sociales (Zambrano-Álava, Lucas-Zambrano, Luque-Alcívar, & Lucas-Zambrano, 2020). Uno de los ámbitos en que la gamificación ha exhibido una repercusión más exponencial es la educación, dado que en un contexto donde las estrategias empleadas suelen considerarse tediosos, la gamificación contribuye a que el aprendizaje se convierta en una vivencia interactiva y divertida. Un claro ejemplo de esta popularización se encuentra en plataformas de aprendizaje de idiomas que se han puesto de moda en la actualidad, como es el caso de Duolingo;



plataformas que han transformado la forma de aprender idiomas, implementando sistemas de recompensas, retos diarios y competiciones de usuario/competición (Reinoso Molina, Bravo Basurto, Ríos Pangay, Zambrano Pita, & Blacio Medina, 2024).

La gamificación es una estrategia muy útil que va más allá del ocio, convirtiéndose en una herramienta interpretativa en diversos entornos de la educación, del turismo cultural, de la comunicación y del aprendizaje de competencias. Se puede definir como "la adición de aspectos del juego en una actividad no lúdica con el fin de aumentar la motivación y/o la experiencia del usuario y, eventualmente, facilitar la experiencia del aprendizaje", cuando se refiere a una actividad en particular.

Los juegos producen emociones del tipo de la curiosidad, del logro o del desafío, lo que las hace propensas a facilitar una mayor conexión con los contenidos interpretados, y a permitir que las personas los hagan interiores. En un museo, por ejemplo, una aplicación gamificada puede invitar al visitante a resolver rompecabezas obtenidos a partir de las obras de arte expuestas, pero siempre ayudando al visitante a entender dichas obras de arte (Toapanta Rodríguez & LescanoToapanta , 2024).

Beneficios y Limitaciones

Entre los beneficios de implementar la gamificación podemos destacar:

- Mayor motivación y compromiso; Al convertir tareas en situaciones lúdicas, se reduce la resistencia a lo que haga falta aprender o a realizar cualquier tipo de trabajo.
- Refuerzo del aprendizaje activo; Los usuarios pueden ser participantes activos que interactúan con el contenido en lugar de ser receptores pasivos.
- Desarrollo de habilidades blandas; Colaborar en juegos o juegos de desafío en grupo propicia habilidades como la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo.
- Sin embargo, también tiene sus limitaciones. Una implementación demasiado enfocada en recompensas podría trasladar el aprendizaje intrínseco hacia la búsqueda de beneficios de poca profundidad. Además, hay contextos o temáticas que no son fáciles de adaptar a dinámicas lúdicas, y la falta de acceso a tecnología puede excluir a ciertos grupos.
- Así mismo, la gamificación proporciona a los estudiantes la alternativa de personalizar y adaptar su ritmo de aprendizaje, en función de sus necesidades, lo que es de suma importancia en contextos educativos con disparidad, puesto que las habilidades o los conocimientos previos pueden ser

dispare (Montaño Bautista, Suquitana Reyes, Alvarado Veliz, & Barragán Paredes, 2024).

La gamificación no se restringe únicamente al ámbito educativo, sino que se hace uso de dicha técnica de modo que en el mundo empresarial contribuye a aumentar la productividad, a fomentar la lealtad de los clientes o a formar a los empleados. Como ejemplos de muchas aplicaciones del uso de la gamificación, empresas como Starbucks desarrollan programas de fidelización mediante sistemas de puntos y recompensas, relaciones entre clientes y empresas que los motivan para que vuelvan a comprar. En el sector de la salud se utilizan aplicaciones gamificadas para promover hábitos saludables que van desde el ejercicio físico hasta la alimentación. Estas aplicaciones permiten jugar de manera competitiva y establecen metas que permiten a los usuarios desarrollar cambios favorables en su comportamiento (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018).

La gamificación es una estrategia muy valiosa y moderna capaz de cambiar las experiencias en todo tipo de contextos. Integrando las dinámicas de juego en actividades de la vida diaria, se ha mostrado que puede ayudar a motivar las acciones, a ser más eficaz y a aprender. Por el contrario, debe llevarse a cabo de una forma reflexiva y atenta a las necesidades del contexto y al objetivo que se ha de alcanzar. En un mundo en continua evolución, la gamificación se presenta como una potente herramienta para promover el cambio, para empoderar a las personas y para enriquecer las experiencias del aprendizaje y del desarrollo.

La Enseñanza del Idioma Kichwa

El kichwa, uno de los idiomas indígenas más relevantes de Sudamérica, no solo es un instrumento de comunicación, sino que se contrapone a ser un bastión básico de la identidad cultural y de la cosmovisión andina. No obstante, para que pueda ser aprendido el kichwa presenta diferentes problemas, desde la extinción de los hablantes hasta la escasez de recursos didácticos. De todos modos el interés por revitalizar el kichwa ha crecido en las últimas décadas, gracias a los movimientos culturales, políticas lingüísticas y a los métodos modernos de enseñanza. (López Puente, y otros, 2023). El kichwa es infinitamente más que un idioma en concreto, es un instrumento que hace llegar historia, saberes de los ancianos, valores de la comunidad. Su enseñanza fomenta el bilingüismo y el multiculturalismo, pone en valor la conciencia de pertenencia a las comunidades indígenas y a las comunidades urbanas.



A su vez, la lengua kichwa es el vehículo del saber hacer, útil para garantizar las tradiciones orales, los mitos, el saber hacer las cosas, el saber construir las viviendas, y el saber comunicarse durante la práctica de las prácticas espirituales llevadas a cabo por los pueblos de habla kichwa. En un mundo globalizado, la enseñanza del kichwa es simbólicamente y significativamente también un gesto de resistencia al proceso de homogeneización cultural y afirmador de la diversidad; en la diversidad lingüística, en la diversidad de las culturas (Macías-Loor, Casierra-Parraga, Tubay-Álvarez, & Cantos-Vélez, 2021).

Desafíos en la Enseñanza del Kichwa

No obstante, su relevancia la instrucción en el kichwa ha deparado con diversos escollos como;

- Pérdida del número de hablantes: La emigración a las urbes, la discriminación lingüística, la preferencia por los idiomas considerados dominantes, como el español, ha llevado a una disminución del número de hablantes.
- Carencia de material didáctico: Existen escasas guías didácticas, libros, recursos digitales destinados a la instrucción del kichwa, lo que complica su aprendizaje.
- Formación de docentes: Son muy escasas las instituciones que cuentan con docentes preparados o formados en la enseñanza del kichwa como segunda lengua o en contextos bilingües.
- Concepción social: En algunas comunidades, el kichwa continúa siendo asociado con algún tipo de estigma social, haciendo que ésto considerablemente desanime a padres y estudiantes a aprenderlo (Grefa Aguinda & Jara Garcí, 2023).

La educación intercultural bilingüe es una herramienta clave para la revitalización del kichwa. Este enfoque no sólo enseña el idioma, sino que también promueve la comprensión de las tradiciones y la cosmovisión de los pueblos indígenas. Desde esta perspectiva, los estudiantes no sólo aprenden a comunicarse en idioma kichwa, sino que también desarrollan un profundo respeto por la cultura que habla el idioma. La educación kichwa es un acto de preservación cultural, un puente entre generaciones y una herramienta para promover la diversidad lingüística. A pesar de los importantes desafíos, las oportunidades para la revitalización del idioma son enormes. Con el apoyo de comunidades, instituciones educativas y políticas gubernamentales, el quichua no sólo puede sobrevivir, sino también prosperar como parte integral del patrimonio cultural andino y mundial (Grzech, 2107).



La Importancia del Vocabulario en el Aprendizaje del Kichwa

El vocabulario es la base de todos los idiomas. En el idioma kichwa, muchas palabras tienen profundas conexiones con la naturaleza, la agricultura, los rituales y la vida social. Aprender estas palabras significa no sólo adquirir una herramienta de comunicación, sino también comprender una forma única de interpretar el mundo. Sin embargo, memorizar vocabulario puede resultar una tarea tediosa utilizando métodos tradicionales. En este contexto, la gamificación ofrece una solución creativa para convertir el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva. Implementar la gamificación en el aprendizaje del vocabulario kichwa no solo hace que el aprendizaje sea una experiencia divertida, sino que también contribuye a la revitalización del idioma y la cultura que lo sustenta. A través de la interacción dinámica, los estudiantes no sólo aprenden palabras, sino que también desarrollan conexiones emocionales con el idioma y su rica cultura. Si estas actividades se llevan a cabo de manera inclusiva y respetuosa, pueden tener un impacto significativo en la enseñanza del kichwa y la preservación de esta antigua lengua (Chilingua Masaquiza & Masaquiza Masaquiza, 2023).

METODOLOGÍA

Este estudio llevará a cabo una investigación cuantitativa y cualitativa utilizando actividades de gamificación en los cursos de idiomas de Kichwa para determinar con qué frecuencia se utiliza este método. El paradigma epistemológico es cualitativo en el sentido de que las respuestas de los docentes son visibles cuando aplican la gamificación en el aula e identifican sus propias perspectivas durante las entrevistas con preguntas abiertas. El estudio es transversal, lo que significa que solo se realizó una vez para identificar comportamientos. Además, se utilizarán encuestas para obtener información cuantitativa de los estudiantes a través de preguntas cerradas medidas en una escala Likert. Este tipo de escala es una herramienta de medición utilizada en la investigación social para medir actitudes. La encuesta se realizó por rango de frecuencia e incluyó las respuestas "siempre", "a veces" y "nunca" (Matas, 2018).

El proceso de recopilación de información de ambos enfoques (encuesta y entrevista) de datos, se realiza forma secuencial o simultánea, misma que está determinada por el diseño del estudio. Los ámbitos en los que será útil el enfoque del método mixto incluyen educación, ciencias sociales, atención sanitaria e investigación empresarial.



Para realizar el levantamiento de información la actividad de gamificación se dividió en cuatro etapas:

Etapas 1: Socialización de actividades de gamificación que el docente incluirá en su planificación de la semana con actividades como;

Día 1: Juego de Memoria Visual

Objetivo: Enseñar vocabulario básico relacionado con temas como animales, colores o alimentos.

Dinámica:

Crear tarjetas con imágenes en un lado y palabras en Kichwa en el otro.

Los estudiantes deben emparejar la palabra con su imagen correspondiente.

Pueden jugar en parejas o equipos, obteniendo puntos por cada coincidencia correcta.

Día 2: Trivia de Vocabulario y Cultura

Objetivo: Evaluar conocimientos de vocabulario y cultura kichwa de manera divertida.

Dinámica:

Preparar preguntas relacionadas con el idioma y la cultura kichwa. Por ejemplo: "¿Cómo se dice ‘madre’ en Kichwa?" (mama).

Dividir a la clase en equipos y asigna puntos por cada respuesta correcta.

Incluir rondas con retos adicionales, como pronunciar palabras correctamente o traducir frases.

Día 3: "Atrapa la Palabra"

Objetivo: Reforzar vocabulario relacionado con acciones o verbos en Kichwa.

Dinámica:

Escribir palabras en Kichwa en tarjetas y colócalas en un tablero o área.

Dar a los estudiantes pistas en español sobre el significado de una palabra.

Los participantes deben encontrar rápidamente la tarjeta correspondiente en Kichwa

Etapas 2: Durante una semana, el docente implementará estas actividades gamificadas mencionadas anteriormente al inicio de cada clase como actividades rompe hielo previo al inicio de las mismas.

Etapas 3: Durante la semana siguiente a la implementación de las actividades gamificadas, el docente evaluará al estudiante mediante una rubrica no calificada como actividad de autoevaluación.

Etapas 4: Finalmente, se implementa una entrevista a los docentes solicitando los puntos de vista y resultados alcanzados durante la actividad de gamificación y realizará un análisis global y comparativo



con un método tradicional (memorización de vocabulario). Luego a los estudiantes se les solicitara llenar una encuesta de preguntas de base estructurada y obtener sus impresiones de la actividad realizada.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Aprender kichwa, una lengua antigua que encarna la identidad y la cosmovisión andina y amazónica del Ecuador, es vital para su preservación para las generaciones actuales y futuras. Sin embargo, enseñar una lengua en peligro de extinción también conlleva desafíos, como la falta de interés o la sensación de que tiene poca utilidad en la vida moderna. En este contexto, la gamificación parece ser una estrategia de enseñanza innovadora y eficaz que ofrece muchas ventajas más allá del aprendizaje de idiomas.

Tabla 1. Población

Población	Número	Porcentaje
Docentes de Kichwa	2	3%
Estudiantes de Kichwa 2	69	97%
Total	71	100%

Procedimiento

Entrevista a docentes de Kichwa

Como se menciona anteriormente, una vez implementadas las acciones de gamificación en el aula de clase y luego de evaluar a los estudiantes en una rubrica sin valoración, se procedió con la entrevista a docentes obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 2. Entrevista

Pregunta	Docente 1	Docente 2	Análisis e interpretación
¿Cree que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes para aprender Kichwa?	Sí, la gamificación tiene un enorme potencial para aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del kichwa, especialmente porque combina elementos de diversión, interactividad y desafío.	Los juegos y las dinámicas interactivas convierten el aprendizaje en una experiencia práctica y divertida, rompiendo con los métodos tradicionales monótonos.	La gamificación en aulas de enseñanza kichwa incrementa la motivación del estudiante por aprender el idioma debido a que la práctica se transforma en una actividad divertida dejando a tras los modelos monótonos de enseñanza.

¿Cómo podría la gamificación fomentar la colaboración entre estudiantes al aprender Kichwa?	La gamificación puede ayudar a los estudiantes a apreciar tanto los idiomas como las culturas al construir un puente entre los estudiantes nativos kichwa y los de habla hispana.	Al trabajar juntos en un ambiente divertido, los estudiantes obtienen una comprensión más profunda del lenguaje kichwa que forma parte de su herencia cultural.	Al estar la institución ubicado junto a comunidades amazónicas, se creó un entorno multicultural, lo que facilita el trabajo colaborativo entre kichwa hablantes e hispanohablantes
¿Qué desafíos encontró al integrar herramientas de gamificación en la enseñanza del Kichwa?	Las herramientas y plataformas de gamificación suelen estar diseñadas para idiomas más comunes como el inglés o el español, y existen pocos recursos compatibles con el kichwa.	Algunos estudiantes se sintieron más cómodos utilizando métodos tradicionales y pueden resistirse a las actividades relacionadas con juegos, especialmente si no están familiarizados con ellos.	La gamificación digital se puede convertir en un inconveniente en su aplicación debido al escaso diseño de sitios en lengua kichwa, además, algunos estudiantes pueden sentirse incómodos debido a que el estilo de aprendizaje no se adapta a su tipo de inteligencia múltiple.
¿Cómo reaccionaron los estudiantes a las actividades gamificadas? ¿Percibió un aumento en su interés por aprender kichwa?	Los estudiantes pueden sentir menos presión para cometer errores porque el formato del juego hace que el aprendizaje sea más informal y menos intimidante.	Los juegos refuerzan el uso práctico de palabras y frases, ayudando a los estudiantes a recordar más fácilmente el vocabulario que aprenden.	Al implementar actividades lúdicas en la clase de kichwa, los estudiantes se sienten menos presionados al desenvolverse en un entorno informal lo que ayuda a la adquisición de vocabulario nuevo más fácilmente.
¿Qué recomendaciones darías a otros docentes interesados en usar gamificación para enseñar lenguas originarias?	Ante la falta de acceso a material digital gamificado en kichwa, los materiales fácilmente disponibles basados en juegos tradicionales, como cartas, dados, tableros o parlantes son útiles para dicha actividad.	Para que una actividad sea exitosa se debe crear actividades en las que todos puedan participar, independientemente del nivel del idioma.	La gamificación se facilita al usar juegos tradicionales que se adapten a la enseñanza del idioma además, que se debe involucrar a todos los estudiantes sin importar su nivel de dominio del idioma

Análisis global

Existen muchos beneficios al utilizar la gamificación en la enseñanza kichwa que benefician el proceso de aprendizaje y la experiencia del estudiante. La gamificación hace que el aprendizaje sea interactivo y divertido, animando a los estudiantes a participar activamente. Los juegos crean un ambiente relajado para que los estudiantes se sientan más cómodos mientras practican, incluso si cometen errores. Las actividades gamificadas fomentan la repetición y la práctica del lenguaje, mejorando así la retención del vocabulario y las estructuras gramaticales. La dinámica de grupo mejora la cooperación y la interacción entre los estudiantes, creando un sentido de comunidad. Las actividades gamificadas se pueden adaptar a diferentes niveles de dominio del idioma kichwa, permitiendo la participación de todos los estudiantes.

Encuestas para estudiantes de Kichwa 2

En esta sección se mostrarán los datos obtenidos a través de encuestas aplicadas a 69 estudiantes del programa de vinculación con la sociedad correspondiente al nivel Kichwa 2. La información se representa de forma cuantitativa mediante tablas y datos estadísticos acompañados de su respectivo análisis.

Gráfico 1. Vocabulario Kichwa



Según la información presentada en el gráfico 1, el 87% de los encuestados asegura que siempre aprende vocabulario nuevo en kichwa usando juegos, mientras que el 6% de los estudiantes piensa que a veces la gamificación les ayuda a aprender nuevo vocabulario. Finalmente, el 7%, piensa que nunca la gamificación les ayudado a aprender nuevo vocabulario.

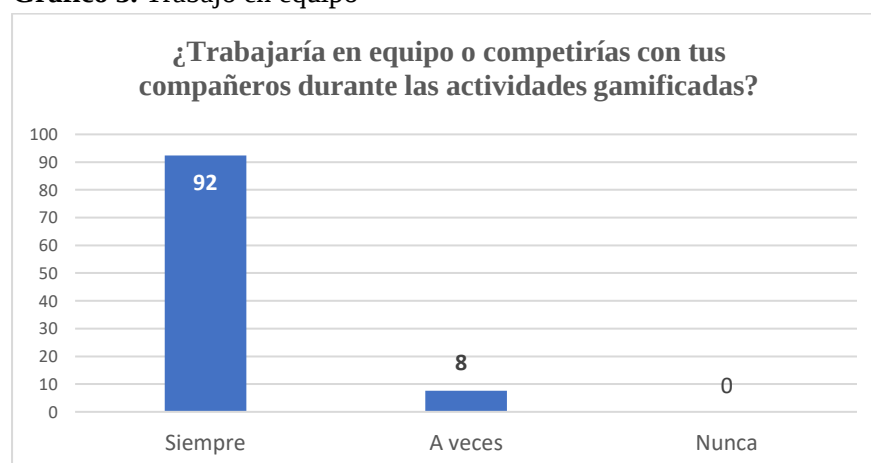
Esto quiere decir, los juegos y actividades lúdicas son una herramienta valiosa en la adquisición de nuevo vocabulario kichwa.

Gráfico 2. Participacion en actividades gamificadas



De acuerdo a la información presentada en el grafico 2, el 86% de la población piensa que las dinámicas gamificadas siempre ayudan a motivarlos en aprender el kichwa, por otra parte, el 9% asegura que a veces este tipo de actividades promueven su motivación en el aprendizaje del idioma. Finalmente, el 5% asegura que estas actividades nunca ayudan con su motivación por aprender el idioma. Esta información nos da entender que las dinámicas gamificadas se constituyen en un elemento motivador de participación en el aprendizaje de un nuevo idioma como lo es el kichwa.

Gráfico 3. Trabajo en equipo



En concordancia con lo expuesto en el gráfico 3, el 92% de encuestados estaría siempre dispuesto a trabajar en equipo como realizar actividades de competencia con sus compañeros durante las actividades de gamificación, por otra parte, el 8% de estudiantes piensa que solo a veces se involucrarían en

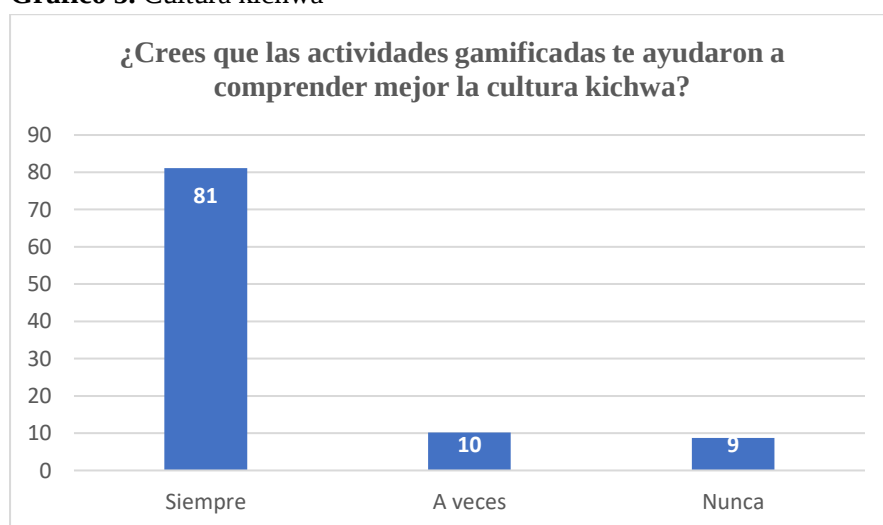
actividades colaborativas grupales de gamificación. Finalmente, ningún encuestado no se involucraría en trabajo colaborativo de equipo. Esto nos quiere decir que, Las actividades gamificadas grupales despiertan el espíritu colaborativo o competitivo de estudiantes, lo que favorece a un entorno de aprendizaje de habilidades blandas mas satisfactorio.

Gráfico 4. Juegos y comodidad



Acorde a la información obtenida en el gráfico 4, el 80% de estudiantes aseguran que siempre se siente más cómodos hablando en kichwa cuando utilizan a los juegos de por medio, por otra parte, el 12 % de encuestados piensa que a veces se sienten cómodos hablando el kichwa durante actividades gamificadas. Finalmente, el 9% de estudiantes piensa que nunca se siente cómodos usando juegos para hablar en kichwa. Con la información presentada, podemos deducir que, los juegos crean entornos de aprendizaje informal, lo que facilita en uso del kichwa dentro del aula de clases.

Gráfico 5. Cultura kichwa



En el grafico 5 se puede apreciar que, el 81 % de estudiantes piensa que las actividades gamificadas siempre ayudan a comprender de mejor manera la cultura kichwa, mientras que el 10% de encuestados cree que estas actividades solo a veces ayuda con la compresión de la cultura kichwa. Finalmente, el 9% de estudiantes asegura que las actividades lúdicas gamificadas nunca los han ayudado a comprender mejor la cultura kichwa. Esta información por tanto evidencia que, las actividades gamificadas no solo motivan a los estudiantes a participara de la clase, sino que también hace que se involucre con la cultura kichwa, ya que despiertan su interés en aprender de la misma.

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación en el aula kichwa brinda valiosas oportunidades de aprendizaje tanto para estudiantes como para docentes. Este enfoque cambia el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más dinámico, interactivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Sobre la base de la experiencia práctica, se pueden sacar las siguientes conclusiones:

La gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para captar la atención de los estudiantes y mantener el interés durante el proceso de aprendizaje. Los juegos de vocabulario, los desafíos interactivos y las actividades grupales involucran activamente a los estudiantes, superando las percepciones iniciales del kichwa como un idioma difícil o irrelevante.

Los estudiantes retienen mejor el vocabulario kichwa debido al aprendizaje contextualizado y repetitivo proporcionado a través de dinámicas de juego. Por ejemplo, actividades como juegos de memoria o habilidades lingüísticas promueven la asociación de palabras con imágenes y significados culturales.

La gamificación promueve un entorno de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes trabajan en equipos para resolver problemas y completar tareas. Esto no sólo mejora sus habilidades lingüísticas sino también habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo.

Las actividades basadas en juegos ayudan a los estudiantes a comprender el idioma incorporando elementos de la cultura kichwa como canciones, mitos y conceptos relacionados con la cosmovisión andina. dentro de su contexto sociocultural. Esto aumenta su comprensión del idioma y su conexión con su herencia cultural.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Chiliquinga Masaquiza, R., & Masaquiza Masaquiza, M. (2023). Desarrollo de la lengua ancestral kichwa a través de las inteligencias múltiples en educación infantil familiar comunitaria. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(2), 4162–4182. doi:doi.org/10.56712/latam.v4i2.899
- Dahua Robelly, J. E., & Baño Mena, M. L. (2024). Propuesta de estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la carrera de tecnología en desarrollo infantil del Instituto Superior Tecnológico Martha Bucaram de Roldós. Lago Agrio, Sucumbíos, Ecuador. *Polo del conocimiento*, 9(1), 2301-2328. doi:10.23857/pc.v9i1
- Egas-Villafuerte, V., Pazmiño-Arcos, W., Vinuesa-Morán, O., & Alfaro-Rodas, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el. *Polo del conocimiento*, 8(12), 875-894. doi:10.23857/pc.v8i12.6319
- Garcés, F., & Muyolema, A. (2022). Oralidades y escrituras kichwas. *Abya-Yala*. doi:10.7476/97899978108246
- Grefa Aguinda, J., & Jara Garcí, G. (2023). La Tecnología y la Lengua Ancestral Kichwa en la Educación del Sistema de Educación Bilingüe en la Amazonía Ecuatoriana. *Ciencia Latina*, 7(5), 4075-4086. doi:10.37811/cl_rcm.v7i5.8014
- Grzech, K. (2107). ¿Es necesario elegir entre la estandarización de las lenguas minoritarias y la vitalidad de sus variedades? Estudio de caso del kichwa de Alto Napo. *Onomázein Revista de lingüística filología y traducción*, 37, 16-34. doi:10.7764/onomazein.amerindias.02
- López Puente, E., Terán Pineda, P., Tiche Pandashina, S., Cárdenas Villagrán, J., Esquivel Semanate, A., & Quevedo Chamba, J. (2023). Tesoros Lingüísticos: El Rol Vital de Rescatar y Preservar el Kichwa como Lengua Ancestral en la Educación General Básica. *Ciencia Latina*, 7(6), 5235-5256. doi:10.37811/cl_rcm.v7i6.9078
- Macías-Loor, M., Casierra-Parraga, C., Tubay-Álvarez, M., & Cantos-Vélez, E. (2021). Kichwa: La importancia de la incorporación de un idioma ancestral en las carreras de pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros en las universidades ecuatorianas. *Dominio de la ciencias*, 7(2), 950-958. doi:10.23857/dc.v7i2.1838



- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038&lng=es&tlng=es.
- Montaño Bautista, J., Suquitana Reyes, T., Alvarado Veliz, V., & Barragán Paredes, J. (2024). Desarrollo de habilidades blandas a través de metodologías activas en la educación básica. *Dominio de las ciencias*, 10(4), 650–661. doi:doi.org/10.23857/dc.v10i4.4085
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. doi:10.1590/S1678-4634201844173773
- Pomboza-Tamaquiza, P., Paucar Pomboza, C., & Ulcuango Ulcuango, K. (2024). Idioma Kichwa y resistencia cultural en los pueblos indígenas de Tungurahua-Ecuador. *Diálogo andino*, 89-99. Obtenido de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-26812024000200089&nrm=iso
- Reinoso Molina, W., Bravo Basurto, M., Ríos Pangay, C., Zambrano Pita, K., & Blacio Medina, S. (2024). Herramientas gamificadoras para motivar el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes del séptimo año de EGB. *Ciencia Latina*, 8(3), 583-604. doi:10.37811/cl_rcm.v8i3.11268
- Revelo Sanchez, O., Collazos Ordoñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Universidad Católica Luis Amigó*(19), 31-46. doi:10.21501/21454086.2347
- Toapanta Rodríguez, G. E., & LescanoToapanta, M. M. (2024). ENGLISH PODCAST TOURS AS INTERPRETATIVE MEDIA. *Ciencia Latina Internacional*, 8(5), 7289-7306. doi:10.37811/cl_rcm.v8i5.14147
- Zambrano-Álava, A., Lucas-Zambrano, M., Luque-Alcívar, K., & Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las ciencias*, 6(3), 349-369. doi:10.23857/dc.v6i3.1402

Zhagui-Brito, M., García-Herrera, D., & Guevara-Vizcaino, C. (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. 593 Digital Publisher CEIT, 7, 4-15. doi:10.33386/593dp.2022.3-2.1185

